

ABSTRAK

Citra Rahayu. 2018. “Efektivitas Permainan *Bingo* Terhadap Penguasaan Huruf *Hiragana* Siswa Kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang” *Skripsi*. Padang: Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya beberapa kendala siswa dalam mempelajari huruf *hiragana*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *bingo* efektif dalam pembelajaran huruf *hiragana* siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu desain *posttest only control grup design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas X SMA Negeri 8 Padang dengan program peminatan bahasa Jepang sebanyak 113 siswa., dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X MIA 4 sebanyak 33 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas X MIA 5 sebanyak 32 siswa sebagai kelas kontrol. Data penelitian diambil dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa objektif dan isian. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *bingo* efektif dalam pembelajaran huruf *hiragana* siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 8 Padang signifikan 0,05. Hal tersebut terlihat dari t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($1,82 > 1,69$).

Keywords: permainan *bingo*, penguasaan, huruf *hiragana*